

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dissociative Identity Disorder (DID) adalah gangguan mental yang ditandai oleh setidaknya dua keadaan kepribadian yang berbeda dan relatif bertahan lama (Sutrisno, 2020, 48). Kepribadian ganda merupakan gangguan psikologi yang paling serius. Dimana pengidapnya mengalami kepribadian yang berubah-ubah tanpa disadari olehnya. Gangguan ini ditandai dengan adanya gangguan pada memori, kesadaran atau kepribadian.

Pada umumnya gangguan ini dipicu oleh stres yang berlebih atau kejadian traumatis yang dialami pengidapnya. Pengidap kepribadian ganda, memiliki dua macam kepribadian atau lebih yang berbeda antara kepribadian satu dengan lainnya. Ketika kepribadian yang satu sedang dilakoni, pengidap tidak ingat bahwa dirinya memiliki kepribadian yang lain dan begitu pula dengan sebaliknya. Karena perbedaan kepribadian tersebut, didapatkan identitas yang berbeda. Akibat adanya gangguan kepribadian dan gangguan ingatan ini dapat menggagu relasi dengan orang sekitar.

Fenomena kejiwaan ini tidak hanya bisa ditemui pada kehidupan nyata, namun dapat dilihat pula pada tokoh yang terdapat dalam karya sastra. Dalam menentukan karakter tokoh banyak yang harus diperhatikan seperti nama, penampilan, dan tingkah laku. Pengarang berusaha

menciptakan kesadaran manusia melalui cerita fiksi dilakukan dengan menganalisis sifat dasar manusia. Maka dari itu pembuatan karakter tokoh banyak diperoleh dari sifat asli manusia, seperti adanya penyimpangan psikologi yang dapat dialami oleh siapa saja. Tidak sedikit karakter yang dibuat oleh pengarang mengalami gangguan psikologi contohnya seperti tokoh Reiner Braun dalam *anime Shingeki no Kyojin* karya Hajime Isayama.

Pada *anime Shingeki no Kyojin*, Tokoh Reiner Braun adalah seorang bangsa Eldia yang dilatih menjadi pejuang khusus Marley. Reiner menjadi kepercayaan tentara Marley untuk memiliki kekuatan *Armored Titan*, salah satu *Titan Shifter*. *Titan Shifter* adalah *Titan* yang memiliki kekuatan khusus tergantung jenis *Titan* nya. Seorang yang berdarah Eldia dapat berubah menjadi *Titan* biasa yang tidak dapat kembali menjadi manusia. Ketika seorang Eldia menjadi *Titan Shifter*, ia dapat berubah kembali menjadi manusia dan dapat beregenerasi seperti *Titan*. Reiner mengidap kepribadian ganda dikarenakan misinya menjadi mata-mata di pulau Paradis.

Anime merupakan bagian dari karya sastra yang memiliki unsur instrinsik yang dimiliki oleh drama. Dalam bahasa Jepang, kata *anime* merujuk pada animasi dari seluruh dunia. Sementara pada bahasa Inggris, *anime* yang berartikan animasi yang diproduksi di Jepang atau lebih gampangnya *anime* merupakan istilah yang digunakan pada karya animasi berasal dari Jepang. Kata *anime* sendiri terdiri dari tiga karakter huruf katakana a-ni-me (アニメ) yang merupakan bahasa serapan dari bahasa

Inggris yaitu *Animation*. *Anime* juga terdapat banyak genre *action, fantasy, slice of life, comedy, romance, sport, horror* dan lain-lain. Karya sastra yang berupa *anime* juga mengandung unsur intrinsik seperti pada film atau karya animasi lainnya, seperti tema, alur, latar, dan penokohan karakter. Penokohan karakter pada *anime* dibuat semirip mungkin dengan sifat, watak, dan psikologi yang ada pada manusia, agar penonton dapat merasakan secara nyata jalan ceritanya.

Sastra memiliki berbagai macam cabang seperti psikologi sastra. Psikologi sastra adalah telaah karya sastra yang diyakini mencerminkan proses dan aktivitas kejiwaan (Minderop, 2010, 54). Penelitian psikologi sastra memiliki peranan penting dalam pemahaman sastra karena adanya beberapa kelebihan seperti: pertama, pentingnya psikologi sastra untuk mengkaji lebih mendalam aspek perwatakan; kedua, dengan pendekatan ini dapat memberi umpan-balik kepada peneliti tentang masalah perwatakan yang dikembangkan; dan terakhir, penelitian semacam ini sangat membantu untuk menganalisis karya sastra yang kental dengan masalah-masalah psikologis (Endraswara, 2008, 12). Ilmu psikologi adalah salah satu ilmu tentang manusia atau lebih spesifiknya adalah termasuk ilmu tentang perilaku manusia (*behavioral science*). (Hanurawan, 2016). Dalam Hanurawan (2016), Colman (2006) mengemukakan bahwa psikologi adalah studi tentang hakikat, fungsi, dan fenomena perilaku dan mental. Definisi psikologi ini menggambarkan bahwa objek psikologi tidak hanya perilaku *an sich* perilaku, tapi juga proses mental. Definisi

psikologi itu adalah ilmu yang mendeskripsikan, menjelaskan, meramalkan, dan memecahkan masalah terkait fenomena proses mental dan perilaku, baik yang bersifat teramati secara indrawi dan dapat diukur maupun yang tidak dapat diamati secara indrawi dan tidak dapat diukur (Hanurawan, 2016).

Terkait dengan psikologi, terutama dengan psikologi kepribadian, sastra menjadi suatu bahan telaah yang menarik karena sastra bukan sekedar telaah teks yang menjemukan tetapi menjadi bahan kajian yang melibatkan perwatakan atau kepribadian para tokoh rekaan, pengarang karya sastra dan pembaca. Psikologi kepribadian adalah psikologi yang mempelajari kepribadian manusia dengan objek penelitian faktor-faktor yang mempengaruhi tingkah laku manusia (Minderop, 2010, 8). Dalam Minderop (2010, 4) pembawaan yang mencangkup dalam pikiran, perasaan, dan tingkah laku merupakan karakteristik seseorang yang menampilkan cara ia beradaptasi dan berkompromi dalam kehidupan. Itulah yang disebut kepribadian (Santrock, 1988, 435). Kepribadian dibentuk pada potensi sejak lahir yang telah dimodifikasi oleh pengalan budaya dan pengalaman unik yang mempengaruhi seseorang sebagai individu.

Sastra sesungguhnya menyajikan berbagai macam hiburan dengan cara memperlihatkan keindahan, namun juga memberikan pendalaman dalam makna kehidupan (kematian dan kesengsaraan). Sastra adalah jendela jiwa. Sastra mempresentasikan manusia dalam berbagai tindakan

(*action*) untuk mencapai hasrat (*apettitus*) yang diinginkan Sastra adalah dunia jiwa dalam bentuk yang lain. Kita bisa memahami kejiwaan seseorang melalui sastra dan kita juga bisa memahami psikologi melalui sastra. Karena itu, sastra tidak lepas dari konteks psikologi dan sebaliknya, psikologi juga tidak lepas dari sastra (Ahmadi, 2015, 1). Jenis atau macam hiburan yang ada dalam karya sastra sangat bergantung pada kepekaan dan ketajaman intuisi penikmat karya sastra. Seiring dengan perkembangan zaman, karya sastra makin beragam bentuknya seperti drama serial, sinetron (Sinema Elektronik), film, animasi dan lainnya. Seni drama berkembang menjadi sebuah film. Film biasanya dikenal sebagai *movie*, gambar hidup, film *theater* atau foto bergerak, merupakan serangkaian gambar diam, dan dengan seiring berkembangnya teknologi, lahirlah sebuah karya sastra yang menampilkan ilusi gambar bergerak yang kita kenal dengan sebutan kartun atau animasi.

Shingeki no Kyojin (進撃の巨人, *Attack on Titan*) menceritakan tentang perjuangan umat manusia yang hidup dalam bayang-bayang makhluk *humanoid* yang tiba-tiba muncul di muka bumi. Lebih dari seratus tahun yang lalu, musuh baru muncul di hadapan umat manusia. Musuh baru itu adalah *Titan* (巨人 *Kyojin*, raksasa) yang hanya mengincar dan memangsa manusia. Karena adanya kesenjangan kekuatan yang luar biasa antara manusia dengan *Titan*. Sehingga tak lama kemudian, manusia pun terancam punah. Umat manusia yang masih hidup membangun tiga tembok

besar berbentuk lingkaran yang diberi nama Maria, Rose, dan Sina dengan tinggi 50 meter untuk melindungi mereka dari para *Titan*.

Hajime Isayama (諫山創) adalah seorang mangaka (komikus) asal Jepang yang lahir pada tanggal 29 Agustus tahun 1986 di Oyama, Prefektur Oita, Jepang. Ia membuat animasi *Shingeki no Kyojin* musim pertamanya yaitu mulai dirilis 7 April 2013 dengan total dua puluh lima episode. Lalu untuk musim keduanya, dirilis pada tanggal 1 April 2017 dengan total 12 episode. Kemudian untuk musim ketiganya dibagi menjadi dua bagian. Bagian pertama dirilis pada tanggal 23 Juli 2018 dengan jumlah episode yang sama, dan bagian kedua dirilis pada tanggal 28 April 2019 dengan jumlah 10 episode, total menjadi 22 episode. Dan yang terakhir juga dibagi menjadi dua bagian. Bagian pertama dirilis pada tanggal 7 Desember 2020 dengan jumlah 16 episode, dan bagian kedua dirilis 10 Januari 2022 dengan jumlah 12 episode, total menjadi 28 episode.

Pada analisis kali ini penulis akan membahas tentang faktor gangguan psikologi yaitu kepribadian ganda Reiner Braun dalam anime *Shingeki no Kyojin* dalam hubungan antartokoh yang menggunakan pendekatan psikoanalisa. Pendekatan psikoanalisa yang dipakai adalah teori B.F. Skinner. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teori behavioristik yang menekankan tingkah laku yang ditunjukkan seseorang merupakan akibat dari interaksi antar stimulus dengan respon serta adanya tahap-tahap perkembangan. Penulis juga akan menggunakan struktur

kepribadian B.F. Skinner yang membahas tentang tingkah laku individu diperoleh dari faktor lingkungan.

Penulis menggunakan kajian psikologi sastra karena penelitian ini menggabungkan antara karya sastra dengan psikologi. Banyak pelajaran yang bisa diambil dari kondisi psikologi tokoh ini. Mulai dari struktur kepribadian, tingkah laku yang berbeda, hubungan tiap individu, pentingnya menjaga kesehatan mental dan lainnya. Oleh karena itu, penulis memilih judul **“Hubungan Antartokoh dalam Pembentukan Kepribadian Ganda Tokoh Reiner Braun pada Anime Shingeki no Kyojin Karya Hajime Isayama”**.

B. Rumusan dan Fokus Masalah

a. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana unsur intrinsik dalam *anime Shingeki no Kyojin* karya Hajime Isayama?
2. Bagaimana ciri-ciri dan gejala kepribadian ganda Reiner Braun dalam *anime Shingeki no Kyojin* karya Hajime Isayama?
3. Bagaimana proses pembentukan kepribadian ganda Reiner Braun dilihat dari hubungan antartokoh dalam *anime Shingeki no Kyojin* karya Hajime Isayama?

b. Fokus Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penulis memfokuskan masalah pada penelitian mengenai hubungan antartokoh terhadap proses pembentukan kepribadian ganda tokoh Reiner Braun dalam Anime *Shingeki no Kyojin* karya Hajime Isayama.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

a. Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan unsur intrinsik dalam anime *Shingeki no Kyojin* karya Hajime Isayama.
2. Untuk menunjukkan ciri-ciri dan gejala kepribadian ganda Reiner Braun dalam anime *Shingeki no Kyojin* karya Hajime Isayama.
3. Untuk menentukan hubungan antartokoh mengenai faktor penyebab munculnya kepribadian ganda yang dialami oleh tokoh Reiner Braun dalam anime *Shingeki no Kyojin* karya Hajime Isayama.

b. Manfaat

Setelah dilakukannya penelitian serta pembahasan, diharapkan penelitian ini memiliki manfaat teoritis maupun praktis:

1. Manfaat teoretis:

- a) Untuk menambah pengetahuan baik untuk penulis maupun pembaca mengenai analisis psikologi tokoh dalam karya sastra.
- b) Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan bagi pembaca tentang konflik psikologis, batin, dan sosial terhadap anime *Shingeki no Kyojin* karya Hajime Isayama.

2. Manfaat praktis:

- a) Sebagai referensi untuk penulisan penelitian selanjutnya yang terkait dengan bahasan dari segi psikologi sastra.
- b) Sebagai pembelajaran mengenai gangguan psikologis kepribadian ganda.
- c) Sebagai motivasi mahasiswa terhadap karya sastra Jepang.

D. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dan ketidakjelasan makna kata atau istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, penulis akan mendefinisikan istilah-istilah tersebut sebagai berikut:

1. Psikologi sastra

Psikologi sastra adalah telaah karya sastra yang diyakini mencerminkan proses dan aktivitas kejiwaan (Minderop, 2010).

2. *Anime*

Anime mengacu pada film animasi yang diproduksi di Jepang untuk penonton Jepang. Kata itu sendiri berasal dari kata *animeshon*, terjemahan dari kata bahasa Inggris "animasi". Istilah ini mencakup semua judul animasi termasuk film layar lebar, acara televisi, dan animasi video asli (OVA) yang dirilis ke pasar hiburan rumah (Robin E. Brenner, 2007, 29).

3. Psikologi Kepribadian

Psikologi kepribadian adalah psikologi yang mempelajari kepribadian manusia dengan objek penelitian faktor-faktor yang mempengaruhi tingkah laku manusia (Minderop, 2010).

4. Gangguan Psikologi Kepribadian Ganda (*Dissociative Identity Disorder*)

Dissociative Identity Disorder (DID) adalah gangguan mental yang ditandai oleh setidaknya dua keadaan kepribadian yang berbeda dan relatif bertahan lama (Sutrisno, 2020, 48).

5. *Shingeki no Kyojin*

Shingeki no Kyojin (進撃の巨人, *Attack on Titan*) adalah serial animasi asal Jepang beraliran *action*, *drama*, *fantasy*, *military*, *mystery*, *shounen*, dan *super power* yang menceritakan tentang perjuangan umat manusia yang hidup dalam bayang-bayang makhluk *humanoid* (raksasa) yang tiba-tiba muncul di muka bumi.

E. Sistematika Penulisan

Berdasarkan manfaat penelitian di atas, sistematika penyajian penelitian ini disusun sebagai berikut : Bab I Pendahuluan, Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan dan fokus masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penelitian agar memudahkan pembaca untuk mengetahui apa yang akan dibahas. Bab II Landasan Teoretis, Bab ini berisi tentang unsur-unsur karya sastra, analisis penokohan karakteristik, psikologi sastra dalam anime *Shingeki no Kyojin* karya Hajime Isayama, dan menunjukkan penelitian relevan. Bab III Metodologi Penelitian, Bab ini diuraikan mengenai metode yang digunakan mencakup waktu dan tempat penelitian serta jenis penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan sumber data. Bab IV Analisis Data, Bab ini berisi paparan data, analisis data dan interpretasi hasil penelitian tentang gangguan psikologi dan faktor penyebabnya pada tokoh Reiner Braun yang mengidap *Dissociative Identity Disorder* (DID) dalam anime *Shingeki no Kyojin* karya Hajime Isayama. Bab V Kesimpulan dan Saran, Bab ini akan memberikan kesimpulan dari bab-bab sebelumnya serta saran yang mengacu pada manfaat bagi penelitian selanjutnya, penonton *anime* dan kampus.